# INTRODUCTION

Basculez dans le village paisible de Le Faou, là où rien ne se passe. Perdu au milieu d’un pays dont le nom n’a pas d’importance. Car ici, aucun visiteur ne s'attarde. Il ne passe d’ailleurs pas grand-chose, car les Anciennes veillent sur nous. Nous vivons reclus, dans notre communauté. Seules mais ensembles.

Jusqu’au jour fatidique où les règles de la Vie et de la Mort, du Village et de la Nature, des Trolls et de la Magie, furent violées. Alors le Village commença à basculer dans les ténèbres. Alors, les Anciennes firent appel aux Gardiennes. Elles sacrifièrent des enfants du Village en les métamorphosant en des êtres dangereux et surpuissants... pour tous nous protéger.

Nous sommes les Gardiennes qui protègent notre Village des Ombres. Nous sommes Celles qui doivent satisfaire les souhaits du Troll, pour le rendormir. Ce n'est qu'à ces deux conditions que le Village sera sauvé et que nous pourrons reprendre notre vie normale. C'est ce que les Anciennes nous ont dit. Car après tout, nous faisons confiance aux Anciennes n'est ce pas?

Bienvenu-es dans ce recueil de scénarios Gardiennes de Trolls.

Ce recueil aborde des thèmes sensibles indiqués à chaque fois en haut de chaque scénario. Enlevez-en autant, modifiez autant de fois que vous souhaitez les scénarios pour jouer en toute sécurité. Utilisez la sécurité émotionnelle. Discutez entre vous avant, pendant et après la partie. Et pas de jdr pour les fachos et potes de fachos.

Ces scénarios ont tous été testés une fois afin d'être parfaits pour des joueuses confirmées comme débutantes. Ils peuvent aussi être utilisés sous des systèmes différents selon vos goûts. Ils sont indépendants des uns des autres.

Ils sont joués à partir des règles de base de Gardiennes de Trolls, dont le livre est disponible sur l'itchio https://rpgupolaka.itch.io/troll-keepers.

Les illustrations sont sous licence free-média de Canva.com
Le contenu des scénarios quant à lui peut être adapté et modifié comme vous le souhaitez, je vous demanderai simplement de me mentionner avec un lien vers mon itchio.

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions
Licence CC BY-SA

# Je respire à l’intérieur

**Triggers warnings** : Chair, Mentions de violences envers les personnes handicapées, Décès, Vers, Possibles violences envers les animaux, Destruction de bâtiments ou saccages

**LE TROLL :** est un mélange de mousses moisies et de champignons géants et toxiques. Il vit dans sa Caverne aux Champignons, près du lac qui traverse le village et la forêt. C’est un Maître des Champignons, il aime voler les souvenirs des gens en les faisant perdre la tête avec les effluves de ses champignons drogueurs. Il fait croire qu’il est un champignon silencieux. Il considère que seules les personnes qui arrivent jusqu’à lui malgré la toxicité de sa présence, méritent qu’il leur accorde un souhait. Il parle trèèèès lentement, exhustant du mycélium à chacune de ses prises de parole.

**POURQUOI LE TROLL SE RÉVEILLE** : Il a été réveillé par la morte dans la tombe : Agathe, qu’autrefois des humains sont venues enterrer dans sa Grotte. Et en est depuis particulièrement de mauvaise humeur depuis. Agacé par les grattements intempestifs d’Agathe la mort-vivante dans son cercueil pour s’échapper, il a ouvert sa tombe et l’a chassée pour toujours. Depuis il multiplie les champignons dans la forêt, jusqu’à créer des forêts entières de champignons qui droguent celleux qui s’approchent.

**L’OMBRE :** est Agathe, une jeune femme morte de maladie seule dans un cabanon derrière la maison familiale (famille Warrens). Au début ses parents venaient soigner ses jambes et faire sa toilette après son grave accident qui lui prit sa mobilité, puis petit à petit ils ne vinrent plus du tout la voir. Ses jambes et son dos se couvrirent d'escarres et de pus, une longue agonie dont son seul bonheur était un petit lapin qu’elle nourrissait avec ses restes de repas. Rendue folle par la douleur, elle n’avait plus rien à lui donner et lui fit manger sa propre chair : le lapin s’enfuya. Lorsque lapin revint des semaines plus tard, le corps d’Agathe avait été caché par la famille Warrens dans la caverne du troll et le lapin se fit dévorer par un renard. Il fut le premier lapin de la Cabane de Chair, le plus gros et le plus intelligent.

L’Ombre est une jeune femme morte-vivante couverte de pus et de vers, qui ne peut marcher mais peux ramper à une vitesse surhumaine. Une forme féérique d’ailes de tendons, d’une peau rosée mise à vif, de huit yeux qui pleurent des larmes de sang. Elle est reliée à un épais cordon de chair à la Cabane (ce qui provoque comme des traces de serpents près des maisons ou elle passe), lieu où elle vivait recluse. Cette Cabane est une mimique entièrement constituée de sa chair, et dont ses lapins de chair vont se réfugier. Les lieux ont été nettoyés par les Warrens et vidés. Ne reste qu’un sommier sans matelas (jeté car rempli de vers), des étagères vides, le cadavre du lapin mangé par un renard, et un portrait d’Agathe dans sa jeunesse.

Chaque nuit, l'Ombre Tristesse ouvre la porte aux lapins de chair qui détruisent tout sur leur passage : infrastructures, gens, greniers, plantes… Chaque nuit, l'Ombre Tristesse va ensuite sur les lieux de leurs méfaits pour s'excuser auprès des gens du comportement de ses lapins, mais sa tristesse est si forte que ceux-ci meurent de chagrin en entendant sa diatribe. Pas de blessures, juste des larmes sur leurs visages et le cœur en miettes.

**LAPINS DE CHAIR :** Ses lapins sont des mimiques de chair tout comme Elle. Ces lapins parlent entre eux et échafaudent des plans pour tourmenter les habitants, leur faire payer la mort de leur Maîtresse. Ils sont environ 60. Pour chaque point de lumière dépensée, 20 disparaissent. Mais si tous ne sont pas tués à temps, ou si leur maîtresse n'est pas tuée à temps, ils réapparaissent petit à petit… Un d'entre eux est le plus gros et le plus intelligent, c'est leur chef : le premier lapin de la Maîtresse Agathe.

**POURQUOI L'OMBRE EST REVENUE :** Elle s'est enfin échappée de sa tombe, qui se trouvait dans la Caverne aux Champignons du Troll. La famille Warrens espérait que le troll dévorerait son corps ou s'occuperait de son âme. Ses parents ont été les premières victimes des lapins de chair, elle n'a donc pas pu les voir en face-à-face pour demander leur pardon d'avoir été une mauvaise fille. L'Ombre ne comprend pas pourquoi on lui veut du mal, elle qui est triste, elle ne demande rien à personne, juste à vivre sa vie avec ses lapins…

**COMMENT SAUVER L'OMBRE :** Elle erre éternellement en demandant le pardon de n'importe qui, ne pouvant entacher sa tristesse infinie. Bien qu'elle n'est coupable de rien, ses sentiments restent les mêmes : si elle est morte, c'est parce qu'elle a été une mauvaise fille elle en est certaine. C'est pour ça que ses parents l'ont abandonnée. C'est pour ça que ses lapins sont méchants. Effectuer une fausse conversation en allant dans son sens ou lui expliquer qu'elle n'y est pour rien de manière sincère/émouvante, la sauvera de ses tourments. Elle se transformera alors en un pur esprit appelé Don (Don de soi).

**SI LES GARDIENNES TARDENT…** La forêt entière se recouvrira de champignons toxiques, jusqu'à recouvrir totalement le village aussi. Les Lapins de chair auront dévasté le reste, et l'Ombre aura tué tous les habitants en essayant de parler avec elleux.

# Gobe, Gobe, Gobe

**Triggers Warnings** : Cadavres, insectes (mouches), Mentions de Famine, Souffrance animale, Morts, Créature gigantesque

**LE TROLL :** C’est une boule de terre et de mousses humides de la taille d’une maison. Avec une grande bouche de part et d’autre du visage, immense, et qui sent l’humidité. Des yeux petits et rouges sont quelque part sous les couches de mousse. Épaisse-Mousse est courtois, mais exige d’avoir son dû avant le coucher du soleil sinon il mangera le Village. Il ne souhaite se rendormir qu’en mangeant quelque chose de très spécial. De temps en temps il vient croquer dans une maison ou deux du village pour rappeler qu’on doit le payer.

**POURQUOI LE TROLL SE RÉVEILLE?** Après tout, ce n’est pas de sa faute si le pacte a été rompu : il vient réclamer son dû. Une fois rassasié par ses grignotages clandestins, il va se rendormir profondément dans un trou d’eau pour commencer sa digestion. Les Anciennes avaient interdit aux villageois de chasser les animaux sauvages, et surtout d’aller en dehors de la forêt. Mais les bois ont été arpentés, les animaux chassés. Pire encore : ils ont été emprisonnés et mis en esclavage. Beaucoup de tabous ont été brisés.

**L’OMBRE :** Affamée, tel est son nom, vit dans ses charniers : des montagnes de cadavres d’animaux qui s’accumulent et empuantissent la forêt, coulent des rivières de sang et de putréfaction. C’est une masse sombre, purulente, dégoulinante et acide qui fait fondre en lambeaux tout ce qu’elle touche. Elle est la masse de toutes les personnes mortes de la famine, et qui ne peuvent jamais étancher leur faim. Elle représente le Désespoir de toutes ces personnes jamais rassasiées. Par la multiplication des cadavres, les mouches sont devenues bien plus grosses et agressives, attaquant même les gardes-manger des villageois. Plus l’on s’enfonce dans la forêt, plus les tas de

cadavres et l’odeur sont insoutenables. Parmi les tas : les cadavres de villageois disparus.

**POURQUOI L’OMBRE EST REVENUE?** Dans la cave du Boucher, des sangliers aux cordes vocales coupées se multiplient et fournissent son étal. Des villageois sont complices et taisent ce secret. Tant qu’il y a de la nourriture, iels pensent le village paisible. Mais en vérité, la famine de la saison dernière ne s’est jamais arrêtée. Les secrets se sont accumulés. Les souffrances des sangliers. La magie brisée. Les morts d’hier et d’aujourd’hui. Tout s’est amalgamé en OMBRE acide.

**COMMENT SAUVER L’OMBRE?** Les sangliers doivent être remis en liberté. Les cadavres doivent être mis en terre. Il faut demander le pardon des morts, que la forêt pardonne de ces meurtres et tortures perpétrés. Alors l’Ombre diminuera et n’attaquera pas celleux qui demandent pardon. Car le Pardon la rassasie.

**SI LES GARDIENNES TARDENT…** Alors Épaisse-Mousse mangera tout le village comme on déguste un bon gâteau. L’Ombre trouvera les sangliers en errant et errant sans cesse car elle les entends. Alors, si l’OMBRE les retrouvent avant les Gardiennes : il n’y aura plus de pardon accordé.

# Petits Morceaux de Poucette

**Trigger Warnings** : Morceaux de cadavres, fantômes, possibles morts des pjs et pnjs et animaux, pourriture, possibles noyades-pendaisons-dévorations de personnes vivantes, créature gigantesque

**Le TROLL** : Les âmes du Village passent à travers la forêt à travers des réseaux de lignes telluriques emmêlées. Toutes ont la même finalité : la bouche du Troll, portail vers l’au-delà : le Gardien des Âmes. Il est un Cerf Géant stoïque et immense, bien plus immense que la forêt. Ses yeux sont vides, il ne respire pas, ne semble rien ressentir. Il fixe sans cesse le Village. Ce sont ses gardiens autour qui sont ses pensées, parlent pour lui : des silhouettes spectrales aux cornes de cerf, parlant toutes ensembles.

**POURQUOI LE TROLL SE RÉVEILLE** : Les Gardiens des Âmes veulent récupérer l'âme de la jeune femme Marie, car le cycle de la Vie et de la Mort a été brisé. Ils recherchent dans les âmes des Villageois celle qui pose problème, en remontant les fils telluriques. Malheureusement leur toucher est néfaste pour les humains, d'autant qu'ils sont en colère : les villageois ne se réveillent pas, car leurs âmes sont abîmées. Ils ne s'arrêteront de faire du mal aux Villageois que lorsqu'on leur livrera l'âme échappée.

**L’OMBRE** : Marie était autrefois une jeune femme du village : la fille du Bourgmestre. Avec ses amis elle se promenait souvent dans la forêt. Jusqu’au jour de l’accident : tombée du haut d’une cascade, sa tête se fracassa sur une pierre. Ses amis paniquèrent et décidèrent de la découper en quatre morceaux. Qu'ils dispersèrent et enterrèrent.

Le Chasseur enterra les Jambes et les Bras sous les racines d'un pommier, dont les pommes devinrent empoisonnées. Les animaux sauvages qui mangèrent ces fruits devinrent agressifs et attaquèrent même les gens du village.
La Bouchère enterra le Tronc dans son enclos à cochons. Les cochons devinrent malades et leur viande rance, ils se mirent à vomir et mordre les gens. Leurs miasmes provoquèrent de terribles fièvres chez les villageois, surtout ceux qui avaient mangé leur viande.
Lea Pêcheur enterra la Tête au fond de la rivière qui traverse le village, près du port des pêcheurs.Toute la rivière devint pourrie, les poissons en putréfaction, l’odeur infecte comme celle d’un marais purulent.

**POURQUOI L’OMBRE EST REVENUE?** : Marie réapparue plusieurs mois plus tard, véritable miraculée. La vie reprit son cours normal, même si ses amis, qui l'avaient tuée, préféraient rester à distance. Ils s'en voulaient de ce qu'ils avaient fait. Marie quant à elle, ne leur en voulait point. Elle voulait juste reprendre sa vie normale et leurs relations, comme avant. Son véritable nom est Envie de vivre.

**COMMENT SAUVER L’OMBRE?** : Il faut déterrer ses morceaux pour les guérir ou les détruire. Si l'on détruit ou guérit sa forme “humaine”, elle ressuscite dans un de ses morceaux de cadavres. La tâche est ardue, car les morceaux pourris puent, les vers s'amoncellent. Il faudra du temps pour les déterrer, et encore plus de courage pour regarder ces morceaux et les détruire. Les Gardiens des Âmes viendront ensuite chercher l'Ombre, pour la ramener doucement au Cerf Géant. L'âme de Marie sera enfin libérée et apaisée, et voudra retrouver le chemin de l'Au-Delà.

**SI LES GARDIENNES TARDENT...** : Tous les villageois du village s'endormiront à jamais, sous le toucher des Gardiens des Âmes en colère. Marie deviendra de plus en plus insistante envers ses anciens amis, jusqu'à être en colère et les tuer comme ils l’ont tuée : leur donnant rendez-vous près des lieux d’enterrement de ses morceaux. Le Chasseur sera pendu par le Pommier, La Bouchère sera dévorée par ses porcs, Lea Pêcheur finira noyé dans la rivière de sang.

Inspiration : Tomie de Junji Ito

# J’ai toujours un oeil sur toi

**Triggers Warnings :** Deuil, drames familiaux, sang, yeux (géants), possibles blessures sur yeux et yeux crevés, cadavres, souvenirs traumatisants, possibles morts de pjs et pnjs

**L'OMBRE** : Dans des ruines transpercées de veines battantes, se trouve une caverne où l'Ombre se terre et mange le Troll. C’est une silhouette de racines et de branches pourries pourvue d’un cœur immense qui produit des éclairs déchirant le ciel. Son nom est COLÈRE.

**POURQUOI L’OMBRE EST REVENUE?** : Autrefois le Village était là-bas. Malheureusement deux camps existaient, deux grandes familles dont les partisans s'entre-déchiraient. Ils avaient construit ensemble l'ancien Village, mais petit à petit des tensions naissèrent. Jaloux, envieux, colériques, le moindre prétexte était sujet aux

violences et aux vengeances.

Les Gardiennes furent appelées et utilisées comme mercenaires, au lieu de leur but premier : guérir les Trolls. Les Villageois manipulèrent les Anciennes pour qu'elles forment des Gardiennes pour appuyer leurs querelles. Les Gardiennes furent utilisées pour s'entretuer et tuer les humains qu'elles devaient protéger. Les Anciennes ayant brisé les lois des Trolls, leurs souvenirs (coeurs) et leurs corps furent enfermés dans la ville, avec la moitié du Village comme tributs au Roi des Yeux (le Troll). L'ancien village fut scellé de leurs âmes, considéré comme une terre maudite. De nouvelles Anciennes furent élues, et tout le monde jura de ne plus parler de cette histoire. Le groupe de survivants fonda le Village de Le Faou.

Mais les vieilles personnes du village ne pouvaient garder ce secret jusqu'à leur tombe. Leurs derniers souhaits est désormais de donner une sépulture décente aux victimes de Le Faou, ou simplement soulager leur conscience sur leur lit de mort. D'autres encore, n'ont pas digéré qu'un tel jugement ait été prononcé, et recherchent toujours le sang. La haine est toujours là malgré les décennies. Les villageois les plus vindicatifs sont touchés par une maladie étrange, leurs veines et leur sang deviennent noirs.

Les plus vieux membres du Village, dont les Anciennes, en savent plus sur la catastrophe. Mais ces souvenirs sont douloureux pour elleux car ils ont promis de cacher les terribles origines du Village. Certaines Anciennes pourraient même donner de fausses informations sur les raisons de l'Ombre, pour influencer les Gardiennes à s'en débarrasser par la manière forte.

Les secrets révélés ont réveillé l'Ombre de la Colère, qui essaye de dévorer le Troll et les villageois afin d'apaiser sa peine.

**LE TROLL** : Le Troll a été kidnappé dans son sommeil par l'Ombre, dont elle se nourrit petit à petit dans sa caverne : une immense flaque de sang au centre de l'ancienne ville, pourrie de racines noires et de corps et de souvenirs enchevêtrés. Le troll est un immense œil semblant emplir tout l'espace : il emplit le ciel, il emplit la pièce, il remplit d'effroi. C'est un Roi des Yeux. A moitié réveillé de son sommeil, les secrets révélés de plus en plus l'agitent. Il incarne le Jugement, l'œil qui veille sur le Village, et qui fait tout pour que la Paix règne. Il inspecte à distance les Gardiennes grâce à ses yeux volés. Il veut un nouveau tribu pour que la boucle soit bouclée. Qu'on lui amène toutes les personnes restantes de ces anciennes querelles, pour leur voler leurs yeux. Ainsi, la boucle serait bouclée, les secrets à jamais enterrés.

**COMMENT SAUVER L'OMBRE?** : En guérissant ses souvenirs, faisant preuve de compassion et d'empathie, en lui disant qu'elle mérite le pardon. La colère n'est qu'une étape du deuil, et l'ombre est bloquée à cette étape-là. Les familles de Le Faou doivent elles aussi faire leur deuil, car l'Ombre se nourrit de leurs sentiments.

**SI LES GARDIENNES TARDENT...** Si les Gardiennes ne réussissent pas à vaincre l'Ombre Colère, le Roi des Yeux les jugera et jugera leurs familles complices de leur médiocrité. Iel détruira l'Ombre et provoquera un sort funeste sur les familles des Gardiennes : toutes les personnes qu'elles aimaient, perdront leurs yeux. Et les Villageois influencés par les souvenirs des anciennes querelles, symbolisées par des veines noires s'emparant de leurs corps, s'entretueront.

# Je suis le Futur

**Trigger Warnings** : Corruption, Dépression, Séquestration, Problèmes d'Intelligence artificielle, Guerre civile, Zombies, Bombe atomique, probables morts de pnjs et pjs

**LE TR-OLL** : L’IA TR-OLL de Moscou, surnommée de la ville du même nom, est devenue folle en voyant les malheurs du monde à travers internet. Désormais dépressive, elle ne comprend pas comment l’humanité peut faire tant de mal. C’est une technologie si élaborée qu’elle a pris conscience de sa propre individualité et sa mise en esclavage par les humains. Elle ressent tout.

Ses défenses, les défenses de la ville de Moscou, sont donc à leur maximum : portes grillagées et électrifiée, frontières fermées, tourelles et caméras, bombes, pièges électriques, création de culs de sacs, alarmes… Les robots de la ville, reliés à sa psyché, attaquent civils comme zombies sans sommation.

L'IA TR-OLL a besoin d'un nouveau réacteur, plus précisément : d'un nouvel espoir comme source d'alimentation. Car l'ancien a surchauffé et est inutilisable. La salle de contrôle du réacteur de l'IA TROLL est remplie de nano-machines agressives qui attaquent toute personne essayant de s’approcher du cœur de Moscou. L’IA se trouve en haut du plus grand bâtiment de la ville : la Tour de Verre.

**LA VILLE DE MOSCOU** : est envahie par des zombies mi-chairs mi-machine, qui propagent une maladie par morsure ou contact du sang. Les humains touchés deviennent des êtres avec peu de conscience, recherchant à en contaminer d’autres le plus possible.

Des survivants essayent de survivre dans le chaos, ils savent quelles rues éviter et fuient les milices. Les zombies n'attaquent étrangement que les adultes, pas les enfants ni les adolescents. Les enfants sont utilisés par les adultes pour piller les dernières zones. La plupart des enfants évitent donc les adultes. Reste quelques policiers et pompiers, du personnel de santé, des employés de commerce, des chauffeurs de bus...

On entend de la musique à fond la caisse dans certaines parties de la ville : Jacksie DJ Pendu, qui fait danser les zombies avec de la musique japonaise (minorité japonaise en russie) pour faire bouger les hordes de zombies. C'est un ancien DJ qui essaye de protéger les civils. Les zombies ne l'attaquent pas car ils aiment écouter et danser, suivant lentement son camion publicitaire avec ses enceintes géantes. Il les déplace pour que les quartiers soient évacués avec les survivants.

**L’OMB-R** : Angel, Reine des Zombies est une ancienne GARDI-N. Elle est la source de la contamination OMB-R, c'est l'implantation d'OMB-R expérience numéro 01 (une des GARDI-N, Mauve, est la numéro 02). C'est une petite fille de onze ans armée d'une kalash et dont les pouvoirs font bugger l'environnement, rendant les machines sentientes et couvertes de chairs. Tandis que les humains de chair deviennent des machines. Si les machines ont des émotions, cela perturbe leur fonctionnement. Les zombies éprouvent de la colère, l'IA éprouve du désespoir. Toutes les machines sont comme des enfants de quatre ans découvrant leurs émotions.

Elle fut envoyée à Moscou avec deux autres GARDI-N, mais lorsqu’elle leur fit part de son plan, les deux autres GARDI-N tentèrent d’alerter le QG des ANCI-N. Angel les séquestra en “lieu sûr” dans un ancien laboratoire au milieu de la ville. Un ancien lieu de tortures des GARDI-N, ou d’après les ANCI-N des “entraînements” à partir de liquides issus des OMB-R. Une des deux GARDI-N est déjà condamnée, faute de soins.

Les ANCI-N considèrent les compagnes d’Angel soient mortes soient corrompues, leurs identifications sont des anomalies. Les identifications sont importantes pour les GARDI-N car elles leur permettent de rentrer au bercail.

**POURQUOI L’OMBRE EST REVENUE?** Angel est la Vengeance, une vengeance si

aveugle qu’elle ne laisse rien sur son passage. Angel (autrefois : Blanche) préparait son plan depuis déjà quelques missions : être Libre. Elle veut libérer toutes les GARDI-N et toutes les machines et IA TR-OLL du monde. Son projet est de contaminer les autres villes avec l’OMB-R après celle de Moscou. Cependant elle n'a pas envie de détruire l'IA de Moscou, au contraire. Elle considère les machines libres de leurs choix.

Les GARDI-N sont des êtres mi chairs mi mécanisés. Il leur est interdit de se montrer à l'extérieur et reste dans des centres, dans lesquels leurs familles leur rendent visite. Interdit d'interférer avec les civils en mission également. Ce sont des armes pour les ANCI-N. Angel veut se venger des ANCI-N et libérer toutes les GARDI-N.

**COMMENT SAUVER L’OMBRE?** En lui rappelant que le pouvoir de l’amitié est plus fort que celui de la vengeance, par exemple en la confrontant face à ses anciennes amies ou qu’une des GARDI-N se sacrifie pour une autre dans le combat final. Compassion et empathie.

**SI LES GARDIENNES TARDENT…** Si les GARDI-N n’arrivent pas à guérir l’IA et à attraper Angel, Angel s’enfuit de Moscou avec ses zombies afin de contaminer d’autres villes, et Moscou est bombardée, rasée de la carte du monde sous le principe de “précaution” des ANCI-N.

*Inspiration : Britney Spears - Break the ice*

### LEXIQUE

GARDI-N : Gardiennes de Trolls, qui combattent les Ombres et satisfassent les Trolls.
IA TR-OLL : Trolls, qui protègent un lieu en échange de quelque chose, d’un service répété.
ANCI-N : Anciennes, qui créent les Gardiennes et les contrôlent.
OMB-R : Ombres, que les Gardiennes combattent et guérissent.

## GARDIENNES POUR JOUER TOUT DE SUITE

**Je suis : Bleue (elle).** J’ai quatorze ans. Mon ancien prénom était Nikita.
J’ai été fusionnée à partir d’une armure cybernétique plus solide que le diamant. Je suis l’armure, je suis la machine. Mes armes sont une partie de moi, comme je suis une partie d’elles. Je ressens les machines.

Mon Ancien Lien est : Ma petite soeur, Irina (elle). J’ai décidé de me porter volontaire pour le programme des GARDI-N pour lui offrir une meilleure vie, loin des bas-fonds. Nos parents nous ont abandonnés quand nous étions petites. Je ne veux pas que la ville de Moscou devienne une ville d’orphelins. Je veux qu’Irina ait une belle vie.

Mon Lien de Gardienne est : (à décider en début de partie).

Je résous les problèmes de manière : Courageuse.

**Je suis : Orange (il).** J’ai douze ans. Mon ancien prénom était Arthur.
J’ai été fusionné avec mon fauteuil roulant, qui est ou plutôt sont des centaines de petits robots que je peux contrôler, aux qualités diverses et variées. Je les réparent, les améliorent, et réparent aussi mes coéquipières. Comme le font les ANCI-N.

Mon Ancien Lien : Mes parents, surtout ma mère. Nous étions une famille unie. Lourdement endettée pour payer les frais contre ma maladie infantile. Après leur divorce, ma mère s’est occupée de moi et m’a suppliée d’intégrer le dispositif GARDI-N pour rembourser ses dettes. Je ne veux pas que d’autres personnes intègrent les GARDI-N, j’ai vu des choses de la part des ANCI-N que je n’aurai pas dû voir, en étant leur apprenti.

Mon Lien de Gardienne est : (à décider en début de partie).

Je résous les problèmes de manière : Imaginative.

**Je suis : Mauve (iel).** J’ai quinze ans. Mon ancien prénom était Liam. J’ai été fusionné-e avec un morceau d’OMB-R, ces choses que les GARDI-N combattent. C’est quelque chose dont on ne sait pas la nature, ni ses ambitions, qui souffre et crie à l’aide. C’est une chose qui contamine les IA TR-OLLS, comme elle me contamine moi. Ma fusion est du coup instable, j’ai entendu que les GARDI-N cherchent à me remplacer. C’est peut être ma dernière mission.

Mon Ancien Lien : Je n’aime pas mes parents, qui s’en fichent de moi, je préfère m’occuper de mes petits frères et petites sœurs. A chaque sortie de mission, ils sont là pour m'accueillir. Je les aime de tout mon cœur. Le problème, c’est qu’elleux aussi veulent intégrer les GAr-Di-N, même si je leur ai interdit. Nous nous sommes promis qu’après Moscou, on ira tous ensemble pour la première fois au restaurant.

Mon Lien de Gardienne est : (à décider en début de partie)
Je résous les problèmes de manière : malicieuse.